

PENGEMBANGAN “CONTENT” *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK GURU DAN MAHASISWA BAHASA INGGRIS KOTA MATARAM

I Made Sujana*, Untung Waluyo, Arifuddin, Henny Soepriyanti
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Mataram
*Email: madesujana@unram.ac.id

Abstrak - Dalam era digitalisasi, setiap guru idealnya memiliki “rumah” bagi materi pembelajarannya masing-masing secara *online*. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membekali guru dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dalam mengembangkan “content” pembelajaran Bahasa Inggris dalam akun *Google Classroom*. Khalayak sasaran strategis dari kegiatan ini adalah guru Bahasa Inggris SMP/SMA/SMK sederajat Kota Mataram dan mahasiswa PS Pendidikan Bahasa Inggris yang sedang mengembangkan penelitian *Blended Learning* dan mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah *Teaching Media*. Kegiatan dilaksanakan dengan metode diskusi, praktik di kelas, dan pendampingan pengembangan yang dipandu oleh 4 orang dosen dari PS pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRAM. Dari pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan antara lain (1) kegiatan PKM telah berjalan sesuai dengan perencanaan dengan melibatkan 20 orang guru dan mahasiswa dan difasilitasi oleh 4 orang tim pengabdian, (2) khalayak sasaran telah mampu mengisi konten GC mata kuliah masing-masing, dan (3) khalayak sasaran telah memiliki pengetahuan tentang pemanfaatan *Google Forms* dalam menunjang pembelajaran dan survei.

Kata kunci: *Blended Learning, Google Classroom, Google Forms, Bahasa Inggris*

LATAR BELAKANG

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PKM) ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan tahun sebelumnya (2018), yang telah memberikan wawasan kepada guru-guru dan calon guru Bahasa Inggris Kota Mataram, Lombok tentang *Blended Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan melatih guru untuk membuat akun *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* (Sujana, Waluyo, Soepriyanti, & Arifuddin, 2019). Tindak lanjut yang perlu dilakukan untuk memaksimalkan perannya dalam pembelajaran adalah mendampingi guru-guru untuk mengisi “content” (materi) dari akun yang telah dibuat. Hal ini perlu dilakukan mengingat tuntutan ke depan guru harus memanfaatkan ICT pembelajaran sehingga guru bisa mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dari “*gaming*” menjadi “*learning*”.

Sebagaimana disebutkan dalam tulisan sebelumnya (Sujana *et al.*, 2019), dalam Era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan digitalisasi dan otomatisasi dalam berbagai aspek kehidupan, guru dituntut untuk lebih

kreatif dan inovatif dalam perencanaan dan pengelolaan pembelajaran. Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbud dan Kemenristekdikti (Belmawa, 2019) telah mengupayakan konsep pengembangan pendidikan di Indonesia, diantaranya dengan (1) mengembangkan Keterampilan Abad 21 (*21st Century skills*) dan (2) dengan penerapan *Blended/Hybrid Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Abad 21 meliputi keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, dan keterampilan teknologi dan media informasi (; Fadel, 2012; NCREL, 2003; Singh & Reed, 2001). Implementasinya dalam Kurikulum 2013 (selanjutnya K-13) antara lain penerapan 4C dalam pembelajaran yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication*, dan *Collaboration* serta penguatan keterampilan teknologi dan media yang mencakup literasi informasi, media, dan ICT.

Guru dalam era ini selalu dituntut melakukan inovasi pembelajaran. Untuk memenuhi tuntutan di atas, salah satu inovasi

yang dapat dikembangkan oleh guru adalah merancang pembelajaran Blended (*Blended Learning*), yaitu pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis teknologi (*online*) (Banados, 2006; Friesen, 2012; Johnson & Marsh, 2014; Kaur, 2013; Whittaker, 2013). Keunggulan pembelajaran Blended antara lain: BL dapat memperluas ruang dan kesempatan untuk belajar, mendukung kegiatan manajemen perkuliahan (seperti komunikasi, penilaian, pengumpulan tugas, penilaian, dll.), mendukung penyediaan informasi dan sumber belajar untuk mahasiswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa melalui interaksi dan kolaborasi (GIHE, 2010). Untuk melaksanakan *Blended/Hybrid Learning*, berbagai perusahaan ICT telah membuat guru berbagai *software* dan *website* pembelajaran *online* (*Learning Managment System/LMS*) untuk memudahkan mengelola pembelajaran. Program yang saat ini banyak digunakan di kalangan pendidikan antara lain *Moodle*, *Edmodo*, *Schoology*, *Quipperschool*, *Kelase*, dan lain-lain.

Pada tahun 2014, *Google* juga mengembangkan LMS gratis dengan nama *Google Classroom* (GC). GC merupakan serambi pembelajaran blended yang dirancang untuk memudahkan dunia pendidikan merancang, membagikan, dan mengelompokkan materi, penugasan, angket tanpa kertas (*paperless*) (Bell, 2015; Keeler & Miller, 2015). GC memiliki beberapa keunggulan antara lain: proses setting yang cepat dan nyaman, hemat waktu, dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data terpusat, dan berbagi sumber dengan cepat. Karena keunggulan inilah yang mendorong Tim PKM PS Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRAM untuk mendampingi guru dalam mengembangkan lebih lanjut dan “merumahkan” materi mereka dalam akun

Google Classroom untuk pembelajaran blended (*Blended Learning*).

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kompetensi guru-guru Bahasa Inggris Kota Mataram dalam mengelola pembelajaran *Blended* berbasis *Google Classroom*; (2) Mengembangkan berbagai materi dan instrument dengan *Google Form* untuk menunjang *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*; dan (3) Mengembangkan konten *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* untuk kebutuhan kelas masing-masing guru.

METODE PELAKSANAAN

Khalayak Sasaran Strategis

Khalayak sasaran strategis dari kegiatan PKM ini adalah guru-guru Bahasa Inggris SMP/SMA di Kota Mataram Lombok NTB. Pemilihan khalayak sasaran dari SMP/SMA sederajat adalah guru memiliki siswa yang biasa menggunakan *Android* atau fasilitas *online* lainnya untuk komunikasi dalam *social media* sehingga kegiatan ini bisa diaplikasikan dalam pembelajaran.

Pendekatan dan Metode yang Digunakan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dan *pendampingan*. Kegiatan *workshop* diawali dengan penanaman konsep dan diskusi dan dilanjutkan dengan kegiatan praktik mengisi content/materi dan latihan mengembangkan instrumen dengan menggunakan *Google Form* (GF). Kegiatan pendampingan dilakukan dengan *face to face* dan *online* tergantung dari kesepakatan guru-guru dan tim pendamping.

Langkah-Langkah Implementasi Kegiatan

Langkah-langkah implementasi untuk mencapai tujuan yang dicanangkan meliputi:

1. Review tentang *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* untuk menggugah kembali pemahaman khalayak sasaran

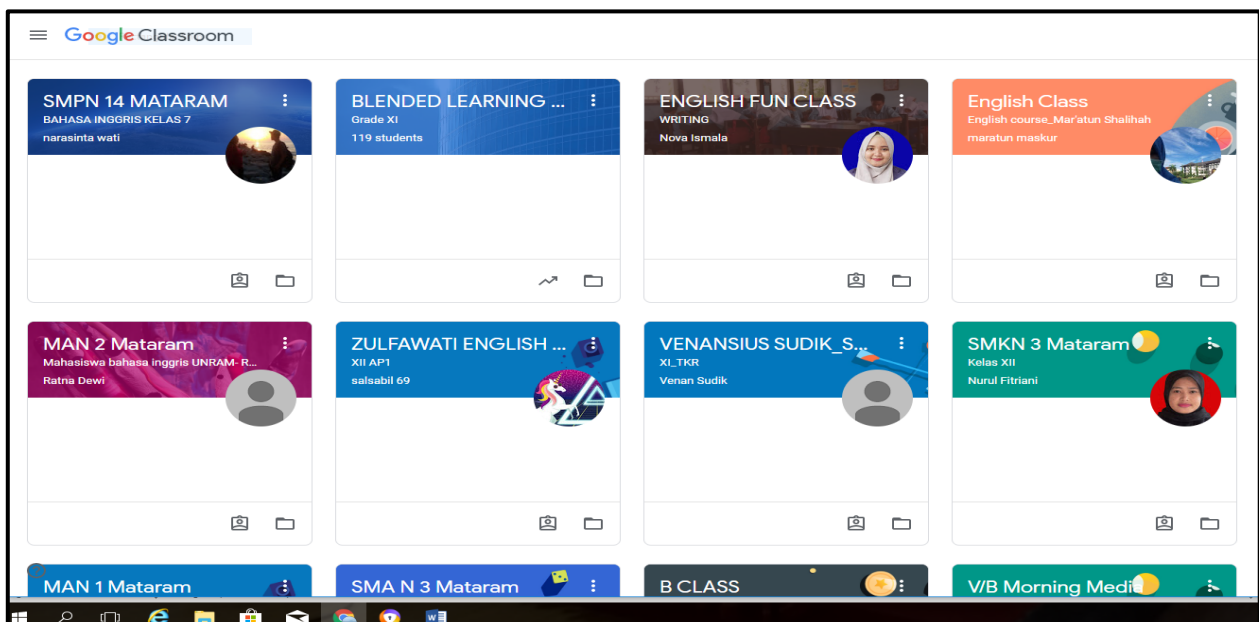
tentang *Blended Learning* dan *Google Classroom* yang pernah dikembangkan.

2. Mengisi berbagai Content/Materi dalam *Google Classroom* untuk mengisi berbagai materi pembelajaran dari berbagai sumber berdasarkan topik/tema dan materi kelas yang diajarkan.
3. Mengembangkan Instrumen Penilaian dengan *Google Form* dalam rangka memberikan bekal pengetahuan dan praktek mengembangkan instrumen dengan menggunakan *Google Form* dan mengunggah dalam *Google Classroom*.
4. Melakukan ujicoba pengoperasian GC dalam pembelajaran untuk mengetes kesiapan akun *Google Classroom* untuk dapat dioperasikan dalam pembelajaran.
5. Pendampingan Guru-Guru dalam melanjutkan mengisi Content untuk membantu guru mengembangkan GC untuk dapat berfungsi maksimal dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2019 di Mataram Lingua Franca Institute (Malfi) Mataram Lombok. Kegiatan dihadiri oleh 20 orang yang terdiri dari guru-guru Bahasa Inggris SMP/SMA/SMK sederajat di Kota Mataram dan mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi *Blended Learning* dan mahasiswa yang mengikuti kuliah Media Pembelajaran dan difasilitasi oleh 4 orang dosen dari PS Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRAM.

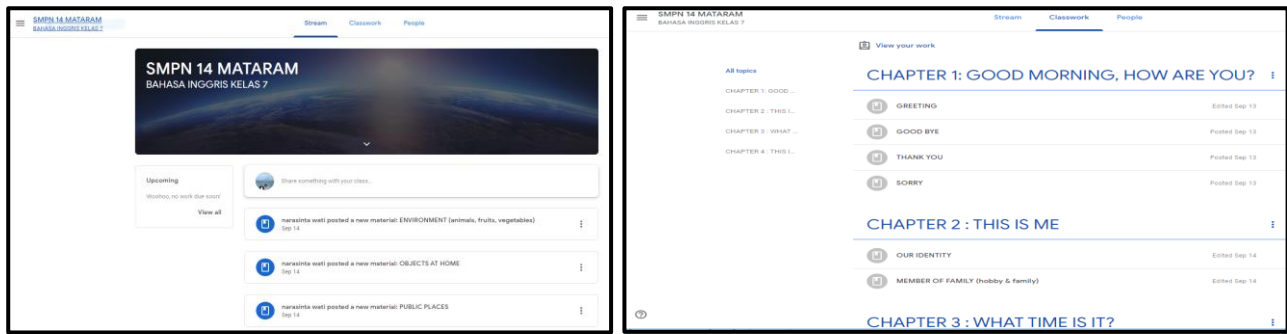
Materi meliputi (1) Pentingnya literasi computer dalam Era Revolusi Industri 4,0; (2) Review *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris; (3) Pengembangan “Content” *Google Classroom*; (4) Pengembangan *Google Forms* untuk penilaian. Pemaparan materi dilakukan secara kolaboratif oleh keempat fasilitator. Berikut adalah akun GC yang dikembangkan oleh peserta kegiatan (guru dan mahasiswa).



Gambar 1. Sampel Kelas Google yang dikembangkan guru dan mahasiswa

Setelah acara diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan pengembangan konten GC oleh pemilik akun masing-masing. Pengisian konten yang dilatihkan di kelas antara lain: Cara pengisian konten dari file guru (dari

komputer), pengisian konten berbasis video (youtube), pengisian konten dengan *powerpoint* guru. Berikut adalah hasil pengisian konten akun GC.

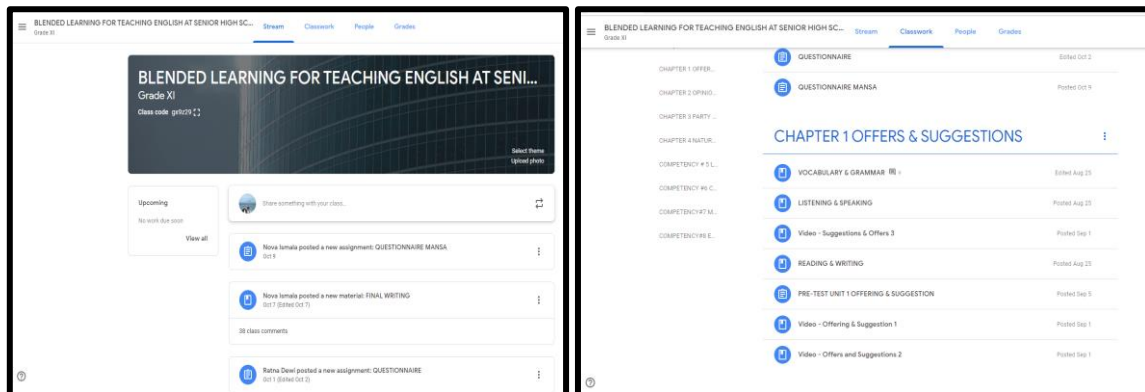


Gambar 2. Sampel Content GC dikembangkan oleh guru

Sampel di atas menunjukkan hasil karya guru untuk pengajaran Bahasa Inggris Kelas VII dengan konten dari berbagai sumber (Video, materi buatan guru, dan lain-lain.) dengan pengemasan materi berdasarkan unit-unit materi Kelas VII SMP.

Untuk peserta dari mahasiswa, content GC yang dikembangkan berdasarkan

kebutuhan penelitian mereka. Ada dua jenis akun yang dikembangkan yaitu akun kolaborasi dengan dosen dan akun yang dibuat secara individu untuk mendukung penelitian masing-masing. Berikut adalah GC hasil kolaborasi content dari dosen dan mahasiswa.

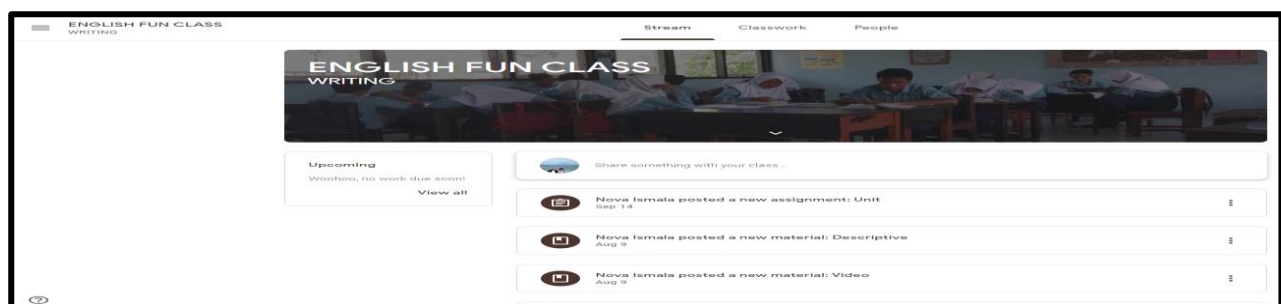


Gambar 3. Sampel GC yang dikembangkan secara berkolaborasi dosen dan mahasiswa

Akun kolaborasi di atas digunakan oleh 5 orang mahasiswa yang sedang melakukan penelitian di 3 sekolah yaitu MAN 1 Mataram, MAN 2 Mataram, dan SMAN 3 Mataram dibimbing oleh 4 orang dosen pembimbing. Konten diisi secara kolaboratif dengan mengundang semua mahasiswa peneliti sebagai “Teacher” dalam akun tersebut. Dengan

demikian, mahasiswa bisa mengisi konten berdasarkan kebutuhan penelitian mereka masing-masing.

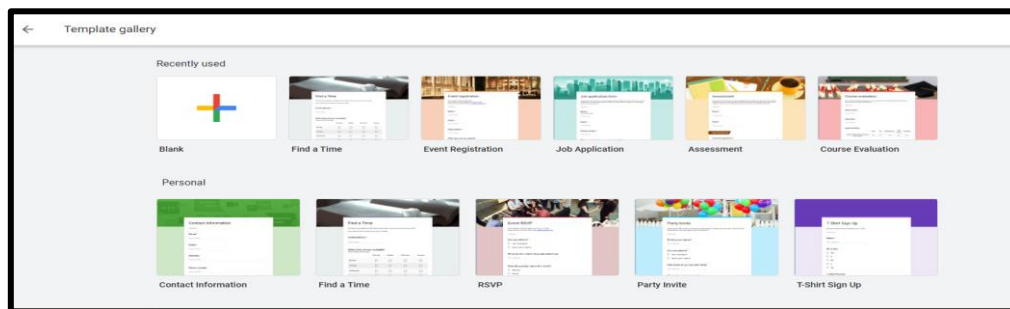
Selain pemanfaat akun kolaborasi, mahasiswa juga mengembangkan akun pribadi untuk menunjang pembelajaran di kelas. Berikut contoh pengembangan oleh mahasiswa.



Gambar 4. Sampel Content GC yang dikembangkan oleh Mahasiswa

Setelah latihan pengembangan konten GC, peserta workshop juga diperkenalkan cara pembuatan soal dan angket secara *online* yang bisa diintegrasikan dengan GC dengan

menggunakan *GOOGLE FORMS*. Secara bertahap peserta workshop diperkenalkan cara membuat dan cara menggunakannya dalam GC.



Gambar 5. Pemanfaatan *Google Form* dalam pembelajaran dan survei

Pada tahap ini guru hanya diperkenalkan dengan salah satu pemanfaatan *Google Forms* sebagai alat bantu untuk memudahkan pembelajaran guru dan mahasiswa baik dalam pembelajaran maupun dalam penelitian. Materi meliputi pembuatan soal dalam berbagai bentuk T-F, Multiple Choice, Short Answer dengan kunci jawaban dan pembobotan dan pembuatan survey untuk menilai proses pembelajaran dan penelitian. Karena keterbatasan waktu, guru diharapkan mengembangkan sendiri dengan menggunakan bantuan materi tentang cara pembuatan GF dari youtube dan sumber *online* lainnya.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuan kegiatan yaitu untuk meningkatkan kompetensi guru dan mahasiswa calon guru Bahasa Inggris dalam *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*, untuk mengembangkan konten GC dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dan memperkenalkan *Google Form* sebagai alat bantu guru dalam penilaian dan survei. Khalayak sasaran telah memiliki “rumah beserta isinya” berupa akun *Google Classroom* untuk menyimpan materi kelas mereka masing-masing. Materi ini bisa digunakan secara terus menerus dan bisa melakukan revisi konten setiap saat.

Setelah memahami konsep BL berbasis GC, tugas guru selanjutnya adalah

menggunakan dan menambah/merevisi content jika diperlukan. Diperlukan ketekunan dan kerja berkesinambungan untuk memaksimalkan manfaat dari GC ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari serangkaian kegiatan workshop dan pendampingan pengembangan konten *Google Classroom*, beberapa kesimpulan dapat ditarik:

1. Kegiatan PKM telah terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan kegiatan yaitu review materi *Blended Learning* dan tantangan guru di era milenial, pengembangan konten GC masing-masing akun, dan pengenalan *Google Form*, dengan melibatkan guru Bahasa Inggris SMP/SMA/SMK/MA Kota Mataram dan mahasiswa PS Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRAM.
2. Khalayak sasaran telah mampu mengisi konten dengan berbagai jenis sumber bahan seperti materi buatan sendiri, pemanfaatan media (youtube atau media lainnya), dll.
3. Khalayak sasaran memiliki pengetahuan tentang pembuatan soal dan kuesioner dengan menggunakan *Google Forms*.

Saran untuk para guru dan mahasiswa (khalayak sasaran) antara lain:

1. Diperlukan proses yang panjang untuk dapat menggunakan GC secara sempurna. Guru

disarankan untuk terus berusaha untuk mengisi konten sesuai dengan kelas yang diajarkan.

2. Setelah memiliki “rumah” dan kontennya, khalayak sasaran perlu mengimplimentasikan dalam pembelajaran untuk menunjang pembelajaran tatap muka.
3. Dalam implementasinya, guru bisa memanfaatkan hasil penerapannya menjadi karya tulis penelitian dan/atau artikel publikasi untuk meningkatkan produktivitas guru.
4. Diperlukan saling berbagi materi untuk guru yang mengajar di kelas yang sama (resource sharing) untuk memperkaya konten GC masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat PS Pendidikan Bahasa Inggris UNRAM mengucapkan terima kasih kepada Universitas sebagai penyandang dana kegiatan PKM ini melalui Dana DIPA BLU tahun anggaran 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Banados, E. 2006. A blended-learning pedagogical model for teaching and learning EFL successfully through an online interactive multimedia environment. *CALICO Journal* 23/3. pp. 533-550.
- Bell, K. 2015. *The Teacher's Guide to Google Classroom*. Texas: Shake Up Learnig, LLC
- Belmawa. 2019. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0*. Jakarta: Direktorat Belmawa, Kemenristekdikti.
- Fadel, C. 2012. What should students learn in the 21st century? accessed from <https://k12.thoughtfullearning.com/FAQ/what-are-21st-century-skills> on 24 January 2019
- Friesen, N. 2012. Report: defining *Blended Learning*. Retrieved from http://learningspaces.org/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- GIHE. 2010. *Getting Started with Blended Learning*. Griffith: Griffith University
- Johnson, c.P. & Marsh, D. 2014. Blended Language Learning: An Effective Solution but not Without Its Challenges. *Higher Learning Research Communication*, 4(3), 23-41. <http://dx.doi.org/10.18870/hlrc.v4i3.213>
- Kaur, M. 2013. *Blended Learning- its challenges and future*. *Procedia: Social and Behavioural Sciences*, 39, 612-617
- Keeler, A. dan Miller, L. 2015. *50 Things You Can Do with Google Classroom*. San Diego, CA: Dave Burgess Consulting, Ltd.
- NCREL. 2003. *enGauge 21st Century Skills: Literacy in Digital Age*. Illinois: NCREL & Metiri Group. accessed on 23 January 2019 from <file:///Revolusi%20Industri%204.0%20dan%2021%20Century%20Learning/engauge21st.pdf>
- Neumeier, P. 2005. A closer look at *Blended Learning*- parameter for designing a *Blended Learning* environment for language learning and teaching, *ReCALL*, 17/2, 163-178.
- Singh, H. and Reed, C. 2001. *A White Paper: Achieving Success with Blended Learning*. Available online at www.p2paertner.co.uk
- Sujana, I M., Arifuddin, Waluyo, U, & Soepriyanti, H. 2019. Workshop Pengembangan *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* (GC) sebagai Solusi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Whittaker, C. 2013. *Introduction*. In B. Tomlinson & C. Whitaker (Eds.). *Blended Learning in ELT: Course Design and Implementation*. London: British Council.